

Gehonoreerde aanvragen 2018

1. Scoor een Boek! Thuiseditie/App

Aanvrager: Biblionet Groningen

Scoor een Boek! Heeft zich in Groningen en daar buiten ruimschoots bewezen. Scoor een Boek zet de kracht van voetbal in voor het stimuleren van leesmotivatie en leesplezier voor kinderen en (laagtaalvaardige) ouders. Betaald Voetbal Organisaties ondersteunen de projecten op verschillende plekken in het land vanwege hun maatschappelijke taak.

Binnen het project Scoor een Boek! wil Biblionet Groningen een app ontwikkelen voor een doelgerichte Thuiseditie. De Thuiseditie is gericht op het bereiken en actief laten deelnemen van gezinnen: de app maakt samen lezen en bewegen leuk. De Thuiseditie maakt gebruik van gamification, waarbij elk gezin aan de slag kan met eigen (lees)doelen.

De app is bedoeld voor gezinnen met kinderen in de leeftijd van 8-10 jaar.

2. De Biebapp

Aanvrager: Bibliotheek Waterland

Met de Biebapp kun je zonder lidmaatschap materialen lenen via je telefoon. De Biebapp is een veelgevraagde toepassing voor jongeren die in de bibliotheek studeren en niet-leden die incidenteel willen lenen. De belangstelling bij gebruikers en bij andere bibliotheken is groot gebleken. Vanwege de potentie wil Waterland in samenwerking met de netwerkpartners en leveranciers de app opschalen, in eerste instantie met leverancier HKA (Wise). De koppeling met het bibliotheeksysteem (API) is een belangrijke verbetering, naast een goed werkbaar betaalfunctie. Bedoeling is, dat de Biebapp gefaseerd beschikbaar komt voor alle Wise-bibliotheken en er vervolgens wordt gekeken naar andere systemen. Ook wordt contact gezocht met de KB i.v.m. een mogelijke aansluiting op de LDI en in de toekomst het landelijke bibliotheeksysteem.

Waterland levert een communicatietoolkit en formats voor rapportage over het gebruik, plus een format voor een verwerkersovereenkomst.

3. Educatieve Escaperoom voor bibliotheekmedewerkers

Aanvrager: Bibliotheek Eemland

Het Medialab van Bibliotheek Eemland heeft een Educatieve Escaperoom voor schoolklassen ontwikkeld met puzzels op het gebied van 21e eeuwse vaardigheden en leesbevordering. Op het Bibliotheekcongres in Den Helder kwamen uit het hele land veel positieve reacties en vragen om openstelling voor groepen bibliothecarissen, om te leren om op een vernieuwende manier aan de slag te gaan met educatie op het gebied van 21e eeuwse vaardigheden, gamification en vernieuwende onderwijsmethoden.

Om teams van bibliotheekmedewerkers de escaperoom te laten ervaren moet een extra niveau voor volwassenen in de software moet worden geprogrammeerd. Bibliotheken worden verder gevraagd input te geven op de bestaande programmering in de escaperoom.

4. DigiLAB-coach certificering

Aanvrager: Westfrieze bibliotheken

Project voor het gebruik van het DigiLAB als lesomgeving voor leraren PO en VO, waar zij competenties krijgen voor het gebruik van technologie met 21^e eeuwse vaardigheden. Hier ligt een behoefte in het onderwijs.

Er wordt een opleidingsprogramma DigiLAB-coach opgeleverd, inclusief studiemateriaal, presentatiemodellen, examenopdrachten en beoordelings-/evaluatiedocument.

De bibliotheek werkt een projectplan uit met aandacht voor aanwezige en gewenste kennis, lesprogramma's, een communicatieplan en certificeringseisen. Onderdeel is een train-de-trainer-programma voor collega-bibliotheken om in een soortgelijke setting het initiatief te kunnen repliceren op lokaal niveau. Om die reden levert het project een eenvoudig toegankelijk platform waarop benodigde materialen in digitaal formaat beschikbaar zijn.

5. Bouw mee

Aanvrager: Bibliotheek Midden Groningen

'BouwMee' is een educatieproject voor wijkbewoners en leerlingen van nieuwe kindcentra. De ontwikkeling van deze centra is het resultaat van verschillende ontwikkelingen: aardbevingen, gemeentelijke herindeling en krimp. De centra huisvesten scholen met verschillende achtergronden. Bestuurders en gebiedsontwikkelaars ontwerpen plannen, maar wie luistert er naar de mening van de kinderen?

Met dit project wordt op basis van het canvasmodel een lesprogramma ontwikkeld en uitgevoerd, waarin leerlingen uit groep 7 samen met wijkbewoners hun leefomgeving vormgeven met behulp van Minecraft. Ze doen samen onderzoek, komen met oplossingen, zijn creatief en leren ideeën te vertalen in onderwerpen en beseffen dat er randvoorwaarden zijn waaraan alles moet voldoen. Actief burgerschap, participatie, eigenaarschap, (intergenerationele) samenwerking, communicatie en begrip van culturele en sociale verschillen zijn een rode draad. De materialen komen beschikbaar.

6. Podcast in de bibliotheek

Aanvrager: Zuid-Kennemerland

De Bibliotheek Zuid-Kennemerland wil kennis beschikbaar stellen via thematische podcasts. Het aantal luisteraars naar podcast stijgt snel en het is een laagdrempelige manier van kennisoverdracht. De Bibliotheek Zuid-Kennemerland wil de eigen kennis beschikbaar stellen op verschillende gebieden als (voor)lezen, informatievaardigheden, NT1 en NT2 voor verschillende doelgroepen, zoals opvoeders, vrijwilligers, onderwijs, jeugd, NT1- en NT2-doelgroepen.

De Bibliotheek Zuid-Kennemerland ontwikkelt vijf podcasts met verschillende thema's en een duur van maximaal 15 minuten, per 3 minuten wordt een deelthema behandeld. De podcasts worden toegankelijk gemaakt via de website en het YouTube-kanaal van de Bibliotheek en via algemene kanalen als Sound Cloud en iTunes. Opschaling: elke bibliotheek kan een eigen

introductieboodschap toevoegen en de podcasts via bijvoorbeeld de eigen website toegankelijk maken. Er komt een format (blauwdruk) om het gebruik in de branche te stimuleren.

7. Talentenatelier

Aanvrager: Bibliotheek Wijchen

Het talentenatelier is gericht op het stimuleren van leren door ontdekken en uitproberen, met behulp van activiteitenkoffers. De bibliotheek wil de verblijfsduur van kinderen (7/9-12 jaar) en hun ouders in de bibliotheek verlengen en bijdragen aan een zinvol bezoek aan de bibliotheek. Kinderen gaan met een onderzoekende houding aan de slag aan de hand van één van de 8 intelligenties van Howard Gardner (bijvoorbeeld taalknap, maar ook beeldknap, rekenknap of beweegknap). Ook in de ontwikkelfase worden kinderen betrokken, door middel van een Design Thinking-traject.

Deze subsidie is vooral gericht op de ontwikkelfase, waarin professionals zoals wiskundigen of fysiotherapeuten samen met kunstenaars aan de gang kunnen met de activiteiten. Er worden minimaal 8 activiteitenkoffers ontwikkeld. Uitgangspunt is zijn de inzichten in Meervoudige Intelligentie en de Reggio Emilia-pedagogiek.

8. FabLab Zeeland, leerlijn van idee naar product

Aanvrager: ZB | Planbureau en Bibliotheek van Zeeland

In samenwerking met een docententeam en studenten van het Scalda ICT en Mediavormgeving (MBO) wordt een leerlijn opgezet waarmee jeugd en volwassenen via digitale fabricage een idee kunnen uitwerken tot een product.

Het groeiende aantal FabLabs en Makerspaces stellen machines als 3D-printers, lasers en vinylsnijders beschikbaar, maar het gebrek aan kennis is groot. Doel van de leerlijn is een laagdrempelige lesmethode “van idee naar product” te ontwikkelen voor zowel digitaal ontwerpen als digitaal produceren.

Deze leerlijn wordt modulair opgezet in de vorm van workshops met de volgende onderwerpen: Design thinking voor burgers; learning by doing; machine-instructies; ontwerpen in Vectr en Sketchup en een introductie cursus Arduino.

Van iedere module wordt een toolkit samengesteld met hand-outs, factsheets, achtergrondinformatie, instructies en voorbeelden, waarmee bibliotheken zelf de modules kunnen aanbieden indien zij beschikken over een werkplaats, makerspace of Fablab.

9. VR/AR Makerspace

Aanvrager: Bibliotheek Kop van Overijssel

De Bibliotheek Kop van Overijssel en het Platform Cultuureducatie in Steenwijkerland willen een op Virtual Reality en Augmented Reality gespecialiseerde makerspace starten. De makerspace is mobiel en wordt opgebouwd in de Wowi-bus. Op alle bibliotheeklocaties in Steenwijkerland worden workshops georganiseerd voor jeugd, volwassenen, ouderen en leerlingen en leerkrachten in het onderwijs, om met de techniek kennis te maken en er zelf mee aan de slag te gaan.

In Nederland zijn nog geen makerspaces die zich primair richten op de Virtual Reality en Augmented Reality technieken. En dat terwijl VR en AR projecten een steeds belangrijker plaats innemen in de wereld om ons heen, b.v. in de medische wereld, bedrijfsleven en onderwijs, b.v. lessen waarbij geschiedenis via VR en AR levend wordt gemaakt. Een VR/AR Makerspace biedt ruimte aan professionals en hobbyisten om zich te verdiepen in het werken met VR en AR en waar ze VR en AR omgevingen zelf kunnen ontwerpen.

10. De kart trekt! - De makerkar lokaal met passend dienstverleningsconcept

Aanvrager: Stichting Rijnbrink

De Makerkar is een mobiele makerspace die met bestaand transport kan worden vervoerd en daardoor geschikt is voor tal van locaties: ziekenhuizen, zorg, kinderopvang etc. Er is een prototype en de kar wordt in het project via opensource-tekeningen door bibliotheken zelf gebouwd. Dit kan in het kader van een schoolproject, met zzp-ers, lokale bedrijven etc. Er wordt gestart met 3 bibliotheken met procesbegeleiding van Rijnbrink; de bibliotheek is trekker van het project.

De criteria voor deelname bibliotheken zijn onder meer een eigen doelstelling voor het traject zoals eigen programmering, verrijking dienstverlening of het bereik en diversiteit van gebruikers en doelgroepen. De bibliotheken werken mee aan het beschrijven van de resultaten met het oog op opschaling. Centraal staat de programmering: dienstverleningsconcepten, strategieën en activiteiten, zo mogelijk samen met scholen en andere instellingen en bedrijven.

Rijnbrink heeft een rol als procesbegeleider en ondersteunt het gehele traject bij de bibliotheek, van bouw tot programmering. Rijnbrink heeft verder een rol in de evaluatie en communicatie. Met de Makerkar kunnen lokale kernen worden bediend en kleine vestigingen met weinig fysieke ruimte.

11. CU@thebeep

Aanvrager: Groninger Forum

CU@thebeep wil jongeren duurzaam binden aan het Groninger Forum / de bibliotheek van de toekomst. Het is lastig om vanwege de andere leeftijd, levensstijl en belevingswereld te programmeren voor de groep 16 – 24-jarigen. Dat blijkt uit cijfers (ledenaantal na 18+ loopt enorm terug) en het blijkt in de praktijk.

Het Groninger Forum wil jongeren een plek in de stad bieden: ruimte, een magazine, een platform en letterlijk een podium. Het Groninger Forum heeft filmzalen, een expoplein, een Forumlab en zalen die door de jongeren gebruikt mogen worden.

De jongeren vormen een Groninger Forum community en kunnen een bijdrage leveren aan de opening van het Groninger Forum, aan events of aan exposities of kunnen twee keer per jaar op onze locatie programmeren voor elkaar, door elkaar.

Twee medewerkers van het GF geven leiding en structuur aan deze groep en zorgen voor de kaders, onderhouden nauw contact met de jongeren en met het jongerenwerkveld in de stad Groningen.

We investeren in de werving van jongeren, zorgen voor een structureel contact met de kerngroep en starten met de opbouw van een netwerk in de stad Groningen. Niet alleen via de bekende kanalen (afdeling educatie en de scholen) maar ook via instellingen als NNtwee, Jimmy's en Backbone050.